LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

N° 19 - GIUGNO 2007 - MENSILE - INDIPENDENTE

COPIA GRATUITA

Computer, Console, DVD, Musica
Tecnologia, Mobile, Animazione
Internet, Digital Art, Entertainment

DISPONIBILE SU OLTRE 160 SITI WEB!

W W W . G A M E P L A Y E R . I T

EDIZIONI PLAYER Srl - Mensile [illegible]cnologia, Hi-Tech, Computer & Videogiochi - ANNO 2 - NUMERO 19 - Giugno 2007 - www.gameplayer.it

E3 2007: il ritorno!

Santa Monica ospita la nuova fiera del divertimento!

Splinter Cell: CONVINCTION

Sam Fisher torna in scena!

Microsoft SURFACE

Un desk dal futuro!

Clicca qui



Videogiochi in workshop

A scuola di games con Initium

SOMMARIO

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 19 - GIUGNO 2007



ECCO IL TRAILER DI GAME! CLICCA NELLA FOTO!!

#EDITORIALE

GAME 2.0. Non abbiamo un altro termine esatto per definire la nuova versione della rivista, che vi riserverà ben più di una sorpresa. Per la prima volta in quasi due anni di pubblicazione, ***GAME*** arriva con un ritardo di cinque giorni: ma è in anticipo di almeno cinque anni sul resto della stampa online. E' stata implementato un navigatore per gestire le pagine. Sono stati aggiunti contenuti interattivi, come filmati e file audio, mentre è stata creata una nuova sezione dedicata a chiunque voglia collaborare al "***progetto GAME***". Un lavoro impegnativo ma ne valeva veramente la pena! Leggere... per credere!

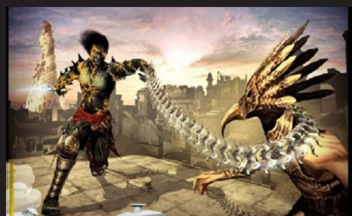
Cesare Arietti





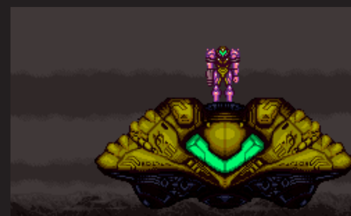




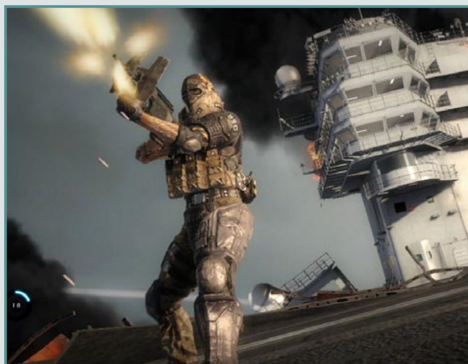




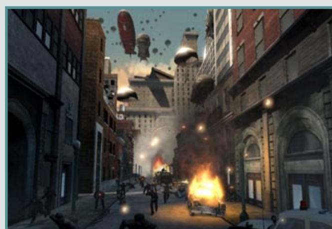




SELEZIONA LA PAGINA DA VISITARE!







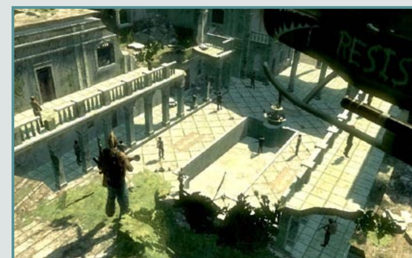


Confermata l'edizione 2007 dell'E3: sarà un luglio caldo a Santa Monica!

TORNA LA MANIFESTAZIONE PIU' IMPORTANTE NEL MONDO... DEL GAMING!



Rumors, voci di corridoio, annunci e smentite: dopo la sconcertante rivelazione dello scorso anno, in cui si dichiarava che l'***E3 2006*** sarebbe stato l'ultimo della serie, ecco che arriva l'imprevista notizia di un seguito ufficiale della manifestazione americana. Ebbene sì, il prossimo luglio (11,12 e 13 per l'esattezza), ***Santa Monica*** ospiterà la nuova edizione, a cui parteciperanno i nomi "noti" dell'industria del divertimento. L'evento è stato localizzato presso il ***Barker Hangar***, che offrirà stand di ben 400 metri quadrati (e attualmente le software house coinvolte sono dodici... potete immagine quanto sia vasta l'intera area!). Brutte notizie, invece, per chi sperava di visitare la fiera: questa volta si potrà accedere solo su invito: una scelta pensata per concentrare l'aspetto commerciale della manifestazione. Un vero peccato!






Tutti i giochi... in anteprima!

COSA CI DOBBIAMO ASPETTARE DA QUESTO E3

La lista è decisamente interessante, forse ancora sguarnita, ma ghiotta quanto basta a farci trepidare: parliamo dei primi titoli annunciati per l'appuntamento di Santa Monica, tra cui spiccano senza dubbio ***Turning Point: Fall of Liberty*** di ***Codemasters*** e ***Crysis*** di ***EA***; il primo è un interessante ***FPS***, ambientato in un futuro alternativo posto dopo la *Seconda Guerra Mondiale*, che ricorda ***Resistance: Fall of a Man***, mentre il secondo sta suscitando un terromoto di rumors grazie alla Grafica di ultima generazione. inoltre, saranno presentati ufficialmente ***Devil May Cry 4***, ***Unreal Tournament 3*** e la conversione di ***God of War*** per ***PSP***. Insomma... molti buoni motivi per restare sintonizzati!

Svelate le tre fantastiche edizioni di Halo 3

Grandi sorpese in arrivo a settembre... Bungie stavolta si è superata!

Finalmente! *Bungie* e *Microsoft* hanno divulgato le immagini delle edizioni previste per il nuovo capitolo di ***Halo*** in arrivo sugli scaffali a settembre. Sono ben tre le versioni: base, ***Collector's Edition***, contenente un dvd ricco di contenuti speciali (filmati esclusivi e via dicendo) e infine la mastodontica ***Legendary Edition***! Quest'ultima è composta da un mega cofanetto con tre dvd, di cui due dedicati a contenuti extra, il tutto corredato da una enorme e magnifica riproduzione del casco di ***Master Chief***. Magnifico! Fate attenzione al cofanetto...potreste trovarci anche un ***Covenant*** imbufalito!





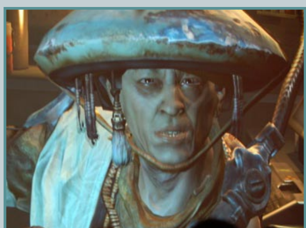


Carmack presenta l'iD Tech 5: in arrivo Doom 4?

Il nuovo engine grafico lascia a bocca aperta il WWDC...

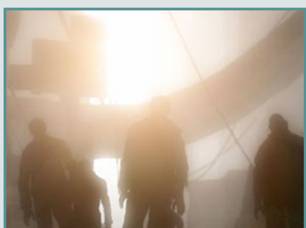
Durante lo svolgimento del *Worldwide Developers Conference*, manifestazione che quest'anno ha visto ***Apple*** come grande protagonista, ha fatto una interessante "comparsata", udite udite, ***John Carmack***. Il geniale programmatore ha presentato il nuovo engine grafico di ***iD Software***, battezzato ***iD Tech 5***, che sarà la base di partenza di tutti i nuovi titoli in cantiere negli studi di ***iD Software*** per i prossimi anni. Si tratta senza dubbio di un motore potente e molto versatile, considerando che sarà in grado di girare su molteplici piattaforme, tra cui ***PC***, ***Mac***, ***PlayStation 3*** e ***Xbox 360***. Azzardiamo un'ipotesi: che sia in cantiere ***Doom 4***? Abbiamo già la bava alla bocca!

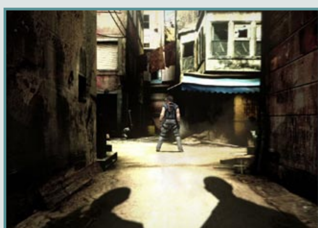












Resident Evil 5: l'incubo è rinviato al 2008!

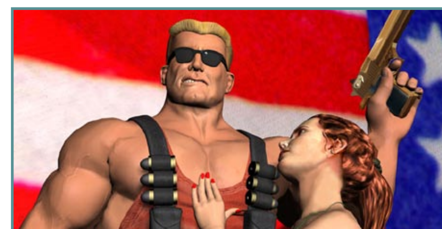
La software house di Osaka posticipa il suo capolavoro horror

Capcom* ha posticipato la data di rilascio dell'atteso *Resident Evil 5*.** Purtroppo la software house, probabilmente per evitare il lancio in contemporanea con ***Devil May Cry 4 (in più avanzata fase di sviluppo), ha spostato il lancio nella primavera del 2008. La speranza è che si approfitti di questo tempo per rifinire il nuovo capitolo della saga "zombie&sangue" per antonomasia. Infine un cenno sulle piattaforme: ***Xbox 360*** e ***PlayStation 3*** senz'altro sono le due destinazioni certe ma, in un prossimo futuro, non escludiamo una versione per PC. Affrettatevi a prenotare un biglietto di sola andata per ***Raccoon City***!



Il Ronaldinho di Nintendo

La versione *Wii* di *Fifa 2008* sarà davvero unica: il titolo metterà infatti a disposizione il "*Mii*" del campione ***Ronaldinho***, utilizzabile nei due minigiochi inclusi, il Calcio Balilla e la modalità Rigori. Ne vedremo delle belle!



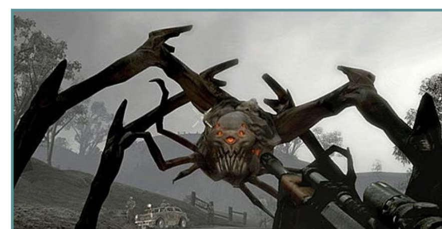
Il nuovo Duke Nukem?

3D Realms*, ricordata da tutti come la casa sviluppatrice** del famoso ***Duke Nukem, ha recentemente annunciato un nuovo sparatutto: ***Earth No More***. Prevista una modalità coop e una trama d'altri tempi...



Il film di Diablo?

Girovagando sul sito della *Legendary Pictures* ci siamo imbattuti in una notizia a dir poco curiosa: il film ispirato al capolavoro di ***Blizzard***, ***Diablo***, risulta in lavorazione... attendiamo nuovi dettagli.



La Sony chiede scusa!

La Chiesa inglese, appoggiata da *Tony Blair*, ha denunciato ***Sony*** per aver utilizzato inappropriatamente la *Cattedrale di Manchester* in ***Resistance*** per ***PS3***. La software house ha chiesto ufficialmente scusa!





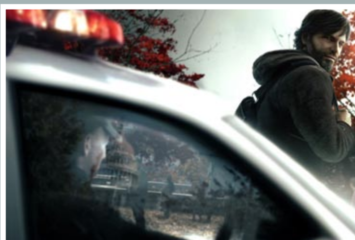


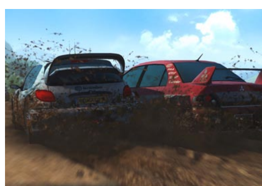
SPLINTER CELL: CONVICTION

Publisher: Ubisoft / **Genere:** Stealth - Azione / **Uscita:** N / A 2007



Sam Fisher* sta nuovamente cambiando fisionomia mostrandosi**, a dispetto delle esperienze passate, con un volto ora più umano e caratteristico. Scordatevi l'eroe dalla tuta nera e impenetrabile dei primi capitoli, o il volto duro e categorico visto in ***Double Agent... in ***Conviction***, ***Fisher*** saprà emozionarvi grazie all'espressività del corpo e alle sue sembianze finalmente più umanizzate. Proprio questo è il desiderio degli sviluppatori ***Ubisoft***: trasmettere attraverso la nuova fisionomia del protagonista le sensazioni che si andranno a provare nelle diverse situazioni di gioco. Accantonata la classica divisa spionistica che lascerà spazio ad una più naturale accoppiata jeans e giubbetto. Questa enorme variazione apportata deriva però da un fondamentale aspetto narrativo: ***Fisher*** questa volta è nei guai e il suo ruolo sarà quello del fuggitivo. Da quanto abbiamo saputo la meccanica dello stealth game non sarà abbandonata, ma la struttura della giocabilità verrà degnamente aggiornata per rendere ***Splinter Cell*** un capolavoro degno della vera nextgen. Questo nuovo capitolo del più famoso degli agenti speciali ci affascina non poco, così come la storia, decisamente intrigante; speriamo che il materiale fornitoci, insieme alle promesse fatte, riusciranno a formare quel capolavoro che tutti attendono con impazienza.







SEGA RALLY REVO

Publisher: SEGA / **Genere:** Guida / **Uscita:** Fine 2007



Periodo florido per gli appassionati di automobilismo: dopo capolavori indiscussi come ***Forza Motorsport 2*** e ***Dirt*** sta per tornare l'arcade racing game per eccellenza: ***SEGA Rally***. Dalle prime indicazioni rilasciate sappiamo che gli sviluppatori stanno concentrando le loro attenzioni sul modello fisico del terreno su cui si andrà a gareggiare, il quale subirà realisticamente le deformazioni naturali causate dalle vetture, con le varie manovre generate ad ogni passaggio: ad esempio attraversando una pozzanghera verrà modificata, come accadrebbe nella realtà, la parte limitrofa della zona interessata alterando la morfologia territoriale. Ci troveremo quindi ad affrontare nuove situazioni create dal passaggio fisico delle auto, costringendoci ogni volta ad un'attenta analisi del percorso che si sta affrontando. Le premesse per un grande successo ci sono tutte... noi da affezionati della mitica Software House giapponese incrociamo le dita sperando in una rinascita degna di ogni rispetto.



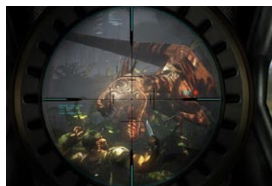
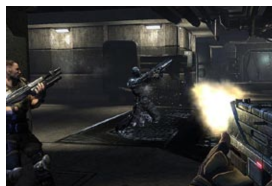

SOCOM 2

Publisher: Sony / **Genere:** FPS
Uscita: Giugno 2007



La *PSP* non smette mai di stupirci e a distanza di pochi mesi dal primo episodio ecco apparire all'orizzonte un nuovo capitolo di ***SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo***. Per essere bravi a questo spasmodico sparatutto, l'imperativo principale è comandare al meglio la propria squadra nelle varie missioni, sparando il minor numero di proiettili per ricevere punti bonus e cercando di non avere un vostro compagno deceduto sul groppone. Prevista una succosa modalità multiplayer in wi-fi fino a 16 giocatori che alimenta notevolmente l'interesse e l'attesa per la data d'uscita, stimata intorno al prossimo Giugno. Riuscirete a salvare l'America? Ne riparleremo agli inizi di questa calda estate videoludica...




TUROK

Publisher: Touchstone / **Genere:** FPS / **Uscita:** Settembre 2007



Negli studi della *Propaganda Games* è in preparazione la prossima caccia grossa che si terrà sulle piattaforme nextgen in compagnia dell'attempato, ma pur sempre carismatico, ***Joseph Turok***. La peculiarità che il gioco promette di espandere a livelli sinora mai visti è la conformazione dei luoghi su cui ci muoveremo: a detta degli sviluppatori, infatti, sarà fondamentale per una riuscita manovra offensiva o difensiva, conoscere e studiare la planimetria del territorio. Davvero un'aggiunta interessante! ***Turok*** sembra gettarsi di prepotenza tra i migliori titoli in preparazione per i prossimi mesi, anche se la concorrenza (e non faccio nomi…) non sarà assolutamente semplice da battere o quantomeno avvicinare. Staremo a vedere… d'altronde l'uscita del titolo, salvo smentite, è prevista per settembre.

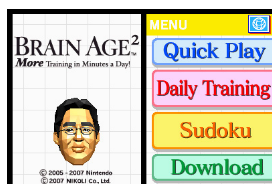


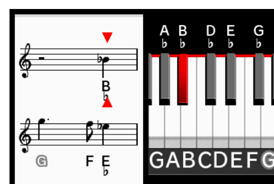
TOO HUMAN

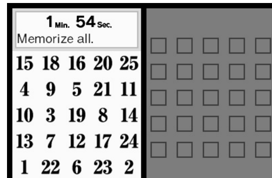
Publisher: Microsoft / **Genere:** Avventura / **Uscita:** Giugno 2007

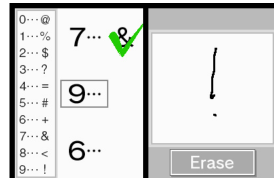
Dagli stessi sviluppatori di *Legacy Of Kain* ed ***Eternal Darkness*** abbiamo il piacere di presentarvi un nuovo action RPG in esclusiva per ***Xbox 360***: ***Too Human***. Sarà il celebre motore grafico ***Unreal Engine 3*** a firmare questa trilogia che, a giudicare dagli investimenti milionari di ***Microsoft***, sembra essere un progetto davvero ambizioso. Uno stile decisamente cyberpunk fa da scenario alla trama del gioco, il cui protagonista è il figlio di ***Odino*** in persona (considerato ancora "troppo umano" per competere con le abilità di un Dio) constantemente riferita ai miti e alle storie della mitologia scandinava: senz'altro un'idea originale e affascinante. La struttura del gioco è paragonabile a quella di ***Phantasy Star Online***, con la possibilità di giocare sia in single player che in multiplayer in maniera dinamica, ma con l'aggiunta di un sistema di classi e skill ad albero. Aspettiamoci una vera Killer Application!











BRAIN AGE 2

Publisher: Nintendo / **Genere:** Quiz
Uscita: Giugno 2007

Siete pronti ad ospitare nuovamente il divertente *Dott. Kawashima* nelle vostre case? Bene… significa che avete a cuore il mantenimento del vostro organo principale: il cervello. Dopo l'inaspettato successo del primo capitolo, gli sviluppatori ***Nintendo*** si sono rimessi in pista per assicurarci nuovi mini-giochi per tenere allenata la nostra mente. La struttura di questo secondo capitolo ricalca fedelmente quella già apprezzata nel predecessore, aggiungendo numerose chicche che impreziosiranno di gran lunga la longevità. Non ci resta che attenderne l'uscita europea e nel frattempo allenarsi per non sfigurare davanti al faccione del ***Dr. Kawashima***.



Microsoft Surface



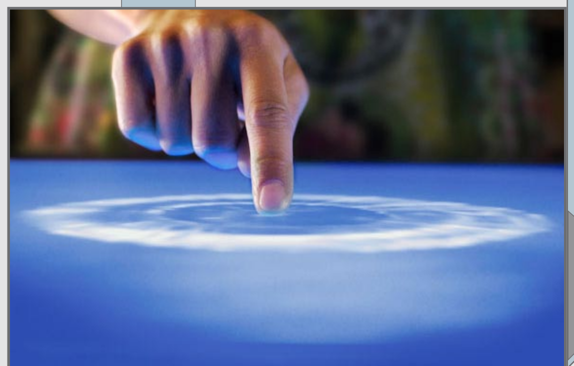
Arriva la tecnologia da fantascienza!

Microsoft ha finalmente mostrato al mondo intero il gioiellino che da anni teneva nascosto nei propri laboratori *top secret*. Il nome di questa meraviglia è ***Surface***, e si tratta di un tavolino multimediale con un enorme schermo da *30 pollici* dotato di tecnologia *touch screen*. Particolarità attorno a cui ruota l'intero progetto è appunto la possibilità di sostituire mouse e tastiera con le mani dell'uomo. Si tratta di uno dei primi esemplari di **Natural User Interface**, un nuovo modo di intendere l'interazione tra uomo e i contenuti digitali. ***Surface*** è una vera rivoluzione, condita da altissima tecnologia e un pizzico di genialità: con ***Surface*** cambia infatti anche il modo di concepire ed utilizzare un *touch screen*, che in questo caso non si limita ad individuare il tocco sullo schermo e riconoscere la gestualità dell'utente. Infatti è in grado di riconoscere un oggetto che viene poggiato sul tavolino, sia che si tratti di un telefonino o di una tazza di caffè, permettendo l'interazione con i dispositivi elettronici. Inoltre permette anche l'utilizzo da parte di più utenti che potranno lavorare, anche sullo stesso documento, in contemporanea, tutto grazie alla tecnologia multi-touch screen. In futuro terminali di questo tipo potranno veramente cambiare la vita alla gente: basti pensare, ad esempio, che ***Surface*** è in grado di leggere tramite il proprio schermo codici a barre e le bande magnetiche delle carte di credito, permettendoci così di acquistare in un negozio, magari interamente computerizzato, il nostro capo di abbigliamento e pagare direttamente poggiando la carta di credito sulla superficie di lettura.
I primi tempi non sarà, dal punto di vista del prezzo, accessibile a tutti (d'altronde è un prototipo prodotto in mini serie) ma in futuro, e ne siamo certi, ce ne sarà uno in ogni casa e che magari controllerà ogni funzione automatizzata della nostra abitazione. Il futuro non è mai stato così a portata di mano!

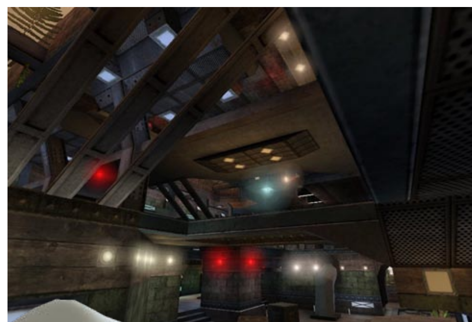












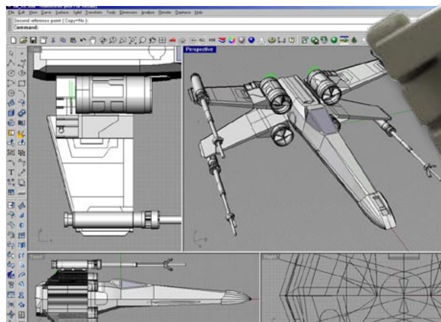
VIDEOGIOCHI IN WORKSHOP

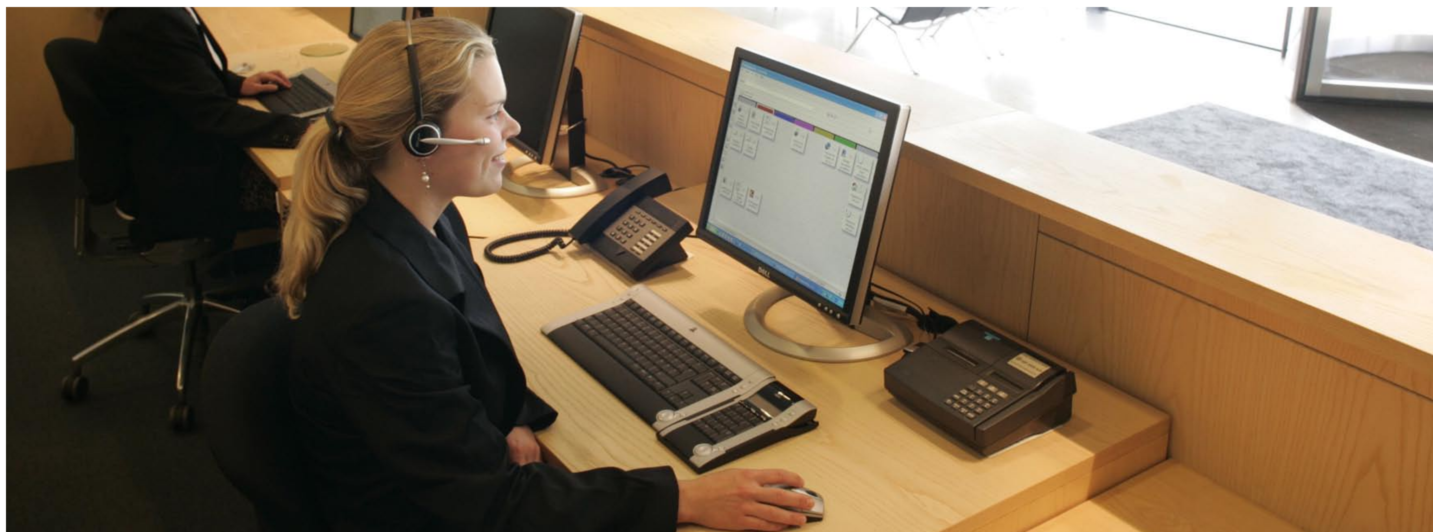
Initium Studios e ***IASI - CNR*** presentano un corso aperto a tutti per conoscere il mondo del gaming!

■ A cura di Cesare Arietti

Passione o professione? Una domanda che in Italia è sempre rischiosa, specialmente se parliamo di videogiochi. Ma qualcosa inizia a muoversi anche da noi, soprattutto grazie all'impegno di ***Initium Studios***, una realtà nata dalla collaborazione tra ***IASI-CNR*** e il docente universitario ***Carlo Fabricatore,*** che promuove e organizza master in videogiochi (dalla produzione alla programmazione), eventi culturali e workshop. E proprio questi saranno i protagonisti delle prossime settimane: dal 22 giugno all11 luglio, Roma ospiterà un ciclo di seminari aperti a tutti presso lo ***IASI-CNR*** (Viale Manzoni 30), intitolati ***Ad Aspera per Aspra***, che analizzeranno le principali tematiche legate al mondo dei games, con ospiti di importanza internazionale come i ***Twelve Interactive*** e ***Raylight Studios***. La traduzione del titolo ("*Per le strade difficili si arriva alle stelle*") mette in luce la complessa situazione delle software house in Italia, praticamente assenti rispetto agli altri Paesi nonostante le capacità dei programmatori nostrani e l'occasione concreta di creare occupazione. Ma la possibilità di "*arrivare alle stelle*", e quindi poter diventare professionisti in un campo crativo come quello dei videogiochi, esiste realmente in Italia o bisognerà sempre cercare sbocchi lavorativi all'estero? La risposta emergerà nel corso delle conferenze...

Per informazioni visitate il sito:
www.initium-studios.org

QUANDO IL GIOCO E' UN SERIOUS GAME

Come cambiano le regole del divertimento: dalle **funzioni educative** alla formazione professionale. **I-Maginary** porta in Italia l'**Edutainment**, tra nuovi giochi e workshop attivi

■ A cura di Valerio Fusco

E' **finita l'epoca della "bagarre" culturale** che voleva i videogiochi relegati a intrattenimento per le fasce d'età più giovani: l'Italia si sta finalmente scuotendo dal suo "torpore" mediatico per affrontare in maniera nuova, e decisamente propositiva, il complesso mondo dei videogame. La chiave di volta tra intrattenimento e società sembra essere affidata ad una nuova generazione di software chiamata ***Serious Game***, letteralmente "*Gioco Serio*". Non lasciatevi trarre in inganno: non si tratta di prodotti definiti in questo modo per le tematiche e i contenuti, ma perché il loro scopo non si limita al divertimento ma anche all'apprendimento, alla cultura e alla formazione. Tra le società italiane più attive in questo campo troviamo ***Imaginary*** (***www.i-maginary.it***), che ha recentemente rilasciato due titoli, ***Giocolesterolo*** e ***Gioco Sondaggio***, presentati in un interessante workshop dal titolo "*Serious Games e simulazioni virtuali: soluzioni interattive per il mondo della salute*", promosso in collaborazione con ***EM&M***, ***Comites*** e ***ATI***. L'evento, che si è svolto lo scorso 28 maggio presso il Politecnico di Milano, ha esplorato le possibili applicazioni dei serious games nell'universo medico e farmaceutico, dalle simulazioni per la strategia al training tecnico, relazionale, comunicativo-strategico fino al marketing proattivo e alle ricerche di mercato. Si tratta dunque di ***Edutainment***, cioè entertainment con fini educativi: un campo che all'estero ha iniziato a diffondersi da qualche anno e che offre potenzialità formative decisamente ampie; i videogiochi, infatti, riescono a coinvolgere l'utenza in maniera sicuramente maggiore di un testo o di un filmato. Occhi puntati, dunque, su questo nuovo universo tutto da scoprire...







Recensioni | Publisher: Atari | Developer: Eden Studios | Genere: Guida | Giocatori: 1 - ?





TEST DRIVE UNLIMITED

Basta con le sfide simulate... è il momento di entrare nel primo M.O.O.R. della storia dei videogiochi!

A cura di: Simone "Cloud" Giorgi

Isola ***Oahu, Hawaii*: il sole splende sulla fantastica distesa** marina che si para davanti ai miei occhi, vengo quasi abbagliato dallo splendore della natura circostante e i miei sensi si lasciano abbandonare da queste fantastiche visioni, ma qualcosa sta per distogliere i miei pensieri, qualcosa che va oltre alla pur fantastica sensazione creatasi, ora desidero altro… ora voglio adrenalina, velocità e questa sembra proprio essere l'isola giusta! Proprio così, ***Test Drive Unlimited*** offre la possibilità di scorrazzare liberamente su oltre 90 veicoli con licenza ufficiale realizzati da esclusive case produttrici tra cui Lamborghini, Ducati, Aston Martin, Saleen, Shelby e Jaguar. Il titolo sviluppato da ***Eden Games*** nasce come primo ***M.O.O.R.*** (***Massively Open Online Racing***) della storia dei videogiochi, mettendo a disposizione degli utenti di tutto il mondo più di 1.500 chilometri di strade riprodotte con stile e magnificenza grafica. La natura del titolo si basa su un modello di guida prettamente Arcade, il quale risulta facilmente assimilabile e intuibile. Questa caratteristica va sicuramente a discapito di un maggior realismo che avrebbe giovato in termini di coinvolgimento. ***TDU*** ha il merito di proporsi come primo "contenitore" di utenti nel mondo in un gioco di corse. Inoltre per non spegnere l'hype creatosi nei primi giorni di vita, sono stati promessi ulteriori pacchetti, di auto e moto, usufruibili nei prossimi mesi ad intervalli periodici. Gli amanti del genere automobilistico farebbero bene a tenere in considerazione questo innovativo titolo.










DISPONIBILE ANCHE PER:
Xbox 360, PlayStation 2, PSP

SITO UFFICIALE

Grafica 84
+ Scenari e auto di ottima fattura
+ Interni delle vetture dettagliati

Giocabilità 80
+ Modello di guida semplice...
- ... forse troppo!

Sonoro 79
+ Molti brani orecchiabili
- Effetti sotto tono

Longevità 89
+ Comunità online massiccia e già vasta... un'esperienza da provare!

GLOBALE 82

Publisher: Ubisoft | Developer: Ubisoft | Genere: Azione | Giocatori: 1

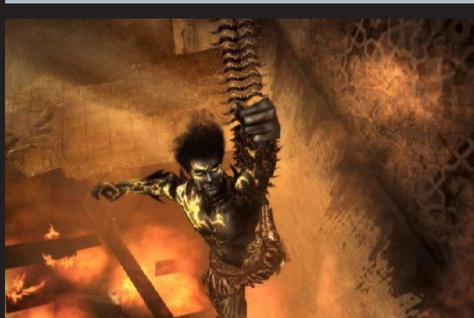


PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS

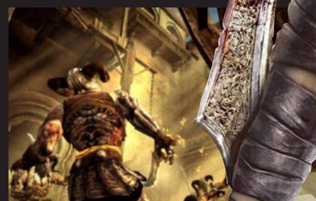
Inginocchiatevi tutti: è tornato sua maestà; le sue temibili lame saranno in vostro pieno controllo!

A cura di: Leonardo "Mikore" D'Ottavi

E' stato per molti anni una vera icona dei giochi per PC. Di fatto ha appassionato tantissimi giocatori in molteplici formati casalinghi, ed ora il ***Principe di Persia*** sbarca sulla nuova macchina ***Nintendo*** e lo fa in una nuova avventura fondamentalmente buona e altrettanto giocabile. Riuscirà la pubblicazione ***Ubisoft*** a lasciare una traccia nei cuori dei videogiocatori in questo voluttuoso periodo colmo di meraviglie videoludiche? Da un primo esame ci sentiamo di lodare i programmatori ed elogiarli per lo sforzo compiuto: l'idea di mettere a disposizione all'innovativo controller del ***Wii*** le azioni del sovrano mediorientale si è rivelata alquanto ingegnosa e perfettamente a tema (a parte in alcuni casi), pertanto condurre il principe alla fine del suo tortuoso viaggio dipenderà dalle vostre azioni fisiche, come si conviene da tempo al fantomatico Wiimote. Per correttezza di cronaca però, il nostro consiglio all'acquisto è vincolato dall'originalità del gioco, la quale risulta totalmente assente; questa versione infatti ricorda molto il precedente "***I Due Troni***", rilasciato nel 2005. Naturalmente tutti gli aspetti sono stati rivisti e modificati positivamente, così ne ha beneficiato la grafica, il sonoro e la longevità: per quanto riguarda i controlli, invece, tutto il lavoro svolto sarà opinabile, ognuno quindi vedrà i movimenti del giocatore migliorare o peggiorare a seconda del proprio insindacabile giudizio. Le tante azioni del principe quali saltare, correre, sfoderare la spada, usare gli oggetti e brandire le armi contro il malcapitato nemico, verranno gestite dai sensori del pad ***Nintendo***... tutto ciò comunque non esente da qualche piccola complicazione di sorta. I movimenti appaiono all'impatto fluidi e accattivanti, ma il difficile arriva quando dobbiamo ruotare la telecamera. Ci sentiamo di consigliare questo ***Rival Swords*** soprattutto per chi non ha giocato ai ***Due Troni*** ed è curioso di manovrare il ***Principe*** come mai prima.











DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation Portable

SITO UFFICIALE

Voce	Voto
Grafica	73
Giocabilità	72
Sonoro	74
Longevità	71
GLOBALE	72

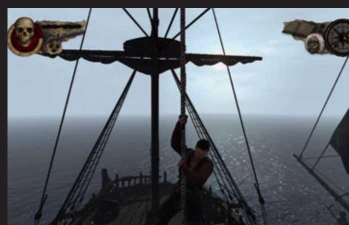
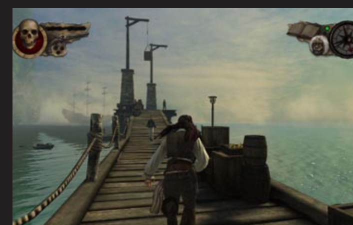
Grafica 73
- \+ Migliorata rispetto al predecessore...
- \- ... ma nulla di eclatante

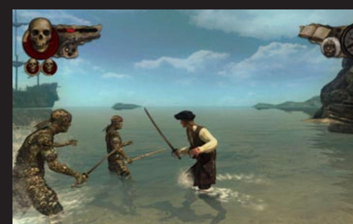
Giocabilità 72
- \+ Il giudizio dei comandi è soggettivo
- \+ Molte idee geniali

Sonoro 74
- \+ Adatto ad un action game
- \- Alcuni effetti non convincono

Longevità 71
- \+ Svariate ore di gioco...
- \- ... nulla di più

GLOBALE 72

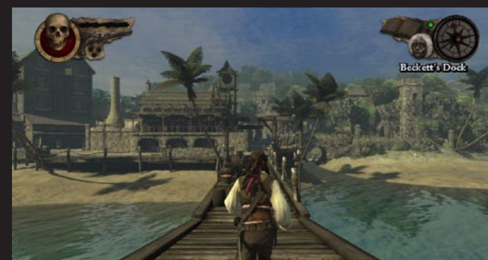


PIRATI DEI CARAIBI: AI CONFINI DEL MONDO

Tra oceani e vascelli, ricomincia la folle vita dei pirati Disney...

A cura di: Stefano"Zarek" Dicati

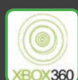
Il risultato è direttamente proporzionale: non siamo impazziti ad esordire così, ma abbiamo tirato semplicemente le somme di come vadano a braccetto, in questi ultimi tempi, i successi cinematografici con il divertimento videoludico. I film 'ammazza-botteghino' invadono le sale, di contro le Software House fiutano l'affare e innestano la sesta marcia per terminare le pubblicazioni in tempo, tralasciando per forza di cose la qualità per strada: era accaduto poco tempo fa con ***Spider-Man*** e purtroppo accade ancora con ***Pirates of the Caribbean***. La trama sembra interessante per alcuni versi ed il gioco offre la possibilità di comandare i diversi protagonisti, tutti impegnati in vicende diverse e coadiuvati nell'avventura dal buon ausilio di 2 players. Peccato che, ad eccezione della grafica, i pregi finiscono qui: i comandi traballano tra le dita, le azioni principali quali saltare, combattere e scivolare sulle vele dei vascelli diventano insulse e compassate con il passare lento dei secondi; forse il classico ticchettare come forsennati sui pulsanti d'attacco potrà condurvi al termine del gioco senza troppe difficoltà! La longevità scompare sotto l'Oceano e già se riuscirete a finirlo una sola volta vi sembrerà troppa. In definitiva questo ***Pirates of the Caribbean: At World's End*** è un titolo adatto solo agli appassionati delle avventure di ***Jack Sparrow***; dalla ***Disney*** era difficile aspettarsi ciò che abbiamo visto, ma può capitare veramente a tutti di sbagliare, almeno una volta nella vita...









DISPONIBILE ANCHE PER:
PS3, PS3, Wii, DS, PSP, PC

SITO UFFICIALE

Grafica 75
+ L'aspetto migliore del gioco
+ Personaggi ben riprodotti

Giocabilità 51
- Gameplay noioso e ripetitivo
- I comandi non sono il massimo

Sonoro 58
- Musiche ed effetti decisamente migliorabili

Longevità 40
- Sarà più la voglia di accantonarlo che di terminarlo

GLOBALE 54

Publisher: Nintendo | Developer: Next Level | Genere: Sport | Giocatori: 1 - 4





Il nuovo pallone racchiude una speciale energia che si illuminerà di vari colori ad ogni passaggio riuscito. Più il colore si avvicinerà all'ultimo stato (bianco), più semplice sarà andare a segno.

MARIO STRIKERS CHARGED

Tutti in campo con... Mario!

A cura di: Roberto "Shadow" Bersani

Non è passato molto dall'ultima volta in cui abbiamo apprezzato le gesta di ***Mario*** e co. nei campi di calcio ospitati dalla vecchia console cubica targata ***Nintendo***; ed ecco che la ***Next Levels Games*** (sviluppatrice del gioco), ci ripropone le funamboliche gesta dei personaggi più folli dell'universo videoludico trasportandoli sulla neonata console famosa per il duplice controller. Naturalmente sono state introdotte diverse novità, in primis quella di poter condividere ***MSCF*** con gli utenti connessi online, allungando la longevità del titolo a livelli impensabili. Ma partiamo dalle innovazioni strutturali e di contorno che il titolo propone: in primo luogo sono aumentati numericamente i personaggi selezionabili; ora i capitani a disposizione per formare il team sono addirittura dodici, ai quali si andranno ad aggiungere ulteriori protagonisti dell'universo ***Nintendo*** (***Koopa***, ***Toad***, ***Martel Koopa***, ***Strutzi***, ecc.) ora selezionabili singolarmente (non a gruppi come in precedenza), e ognuno abile nella propria specialità. Anche gli stadi disponibili hanno subito un notevole adeguamento numerico, passando a ben diciassette possibilità di scelta, tra cui spiccano anche vecchie conoscenze. Oltre alle modalità "***Coppa Striker***" composta da numerosi trofei da conquistare, sarà presente l'opzione "***Sfide Striker***" in cui verremo chiamati a superare prove diverse per ogni personaggio; il raggiungimento degli obiettivi sia in modalità coppa, sia in quella sfide, regalerà differenti premi visualizzabili poi nella lussuosa sala trofei. Non ci sono dubbi però che il piatto forte e succulento del gioco è quello dedicato al multiplayer, sfruttabile sia su un'unica console, sia, come anticipato in precedenza, nella modalità online godibile con persone sparse in tutta Europa. ***Mario Strikers Charged*** è senza dubbio uno dei migliori giochi disponibili nel catalogo ***Wii*** attuale: divertente e geniale, merita senza dubbio il podio degli irrinunciabili. Consigliatissimo!







IN ESCLUSIVA PER:
Nintendo Wii

SITO UFFICIALE

Voce	Voto
Grafica	84
Giocabilità	85
Sonoro	87
Longevità	93
GLOBALE	86

Grafica 84
+ Fluida e piacevole
+ Colori ed effetti brillanti

Giocabilità 85
+ Comandi fluidissimi
+ Gameplay ben strutturato

Sonoro 87
+ Colonna sonora accattivante
+ Effetti sonori esilaranti

Longevità 93
+ Tante modalità
+ Online è spettacolare

GLOBALE 86

FLASH REVIEW


WWW.EVERYEYE.IT

Publisher: 2K Sports / **Genere:** Sport / **Giocatori:** 1 - 2

NHL 2K7

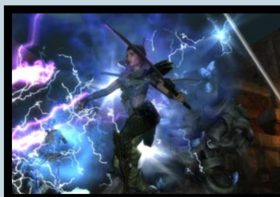



E' in assoluto la migliore simulazione di Hokey su ghiaccio disponibile sul mercato. La difficoltà iniziale può essere superata con allenamento e dedizione ma verrà ripagata con un'esperienza ai massimi livelli: l'inedito utilizzo delle funzionalità del *Sixaxis* (sfruttato ad esempio durante i contrasti) e la precisione delle animazioni e della fisicità dei giocatori rendono ***NHL 2K7*** un grande prodotto.


VOTO >> >> >> **8.5**
xxx

Publisher: Sony / **Genere:** Azione - RPG / **Giocatori:** 1 - 2

UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM

Dark Kingdom* è l'ultimo capitolo di una serie** mai troppo fortunata di *Hack 'n' Slash*, caratterizzata da una scarsa profondità della componente ruolistica e da un sistema di gioco molto ripetitivo. ***Untold Legends non fa eccezione e rappresenta tutto ciò che un utente della next-gen non vorrebbe mai vedere: concept banali travestiti da esperienze memorabili, affiancati da un comparto tecnico che grida allo scandalo. Peccato!


VOTO >> >> >> **4.0**
xxxx

Publisher: SouthPeak / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1 - 16

MONSTER MADNESS

L'ultimo prodotto di Artificial Studios è uno Shoot'em Up tridimensionale piuttosto insolito, dichiaratamente ispirato al classico ***Zombies ate my Neighbours*** di ***Lucas Arts***. Un gameplay classico, ma divertente e ben organizzato, è il fulcro di un prodotto tecnicamente non eccelso, ma molto corposo: una buona quantità di armi e locazioni, modalità multiplayer divertenti e una spiccata ironia.


VOTO >> >> >> **7.0**
xxx




Publisher: Eidos / **Genere:** Quiz / **Giocatori:** 1 - 4

CHI VUOL ESSER MILIONARIO

Chi Vuol Esser Milionario* porta su *Ps2* il classico** quiz-show televisivo. Il titolo videoludico non si limita però alla riproposizione del gioco standard, bensì vi aggiunge bizzarri personaggi, modalità inedite e livelli di difficoltà. La possibilità di giocare in multiplayer sino a quattro giocatori (con l'opzione delle pulsantiere ***Buzz) e la difficoltà delle domande prolungano ancora di più la longevità di questo titolo.


VOTO >> >> >> **6.0**
La accendiamo?




Publisher: Nintendo / **Genere:** Azione - RPG / **Giocatori:** 1

POKEMON RANGER

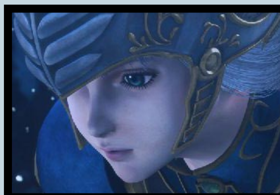



Pokemon Ranger* è una sorta di *Dungeon Crawler in cui gli scontri con gli invadenti ***Pokemon*** si risolvono grazie all'utilizzo del pennino (si devono catturare i mostri disegnando dei cerchi attorno a loro ed evitando al contempo gli attacchi). Ad un concept con qualche pregio innegabile (buona soprattutto la componente ruolistica) si affianca una struttura tecnica non proprio esaltante. Occasione sprecata!


VOTO >> >> >> **6.0**
xxx

Publisher: Square Enix / **Genere:** RPG / **Giocatori:** 1 - 2

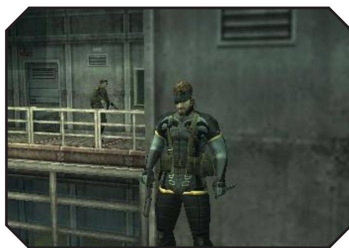
CONTACT




Riedizione di un vecchio GdR per PsOne (mai arrivato in Europa) ***Lenneth*** immerge il giocatore in un mondo fantastico, ricco di storie terribili eppure al tempo stesso affascinanti. L'esplorazione dei dungeon è enfatizzata quanto la sceneggiatura, ed il sistema di combattimento è tra i pochi capace di invogliare l'utente ad affrontare una battaglia dietro l'altra, senza mai annoiare... un crimine lasciarselo sfuggire!.


VOTO >> >> >> **8.0**
xxx

A cura di Riccardo "Riki" Fusco


Publisher: Konami / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1

MGS PORTABLE OPS

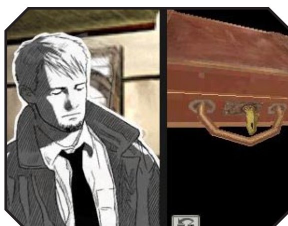


Dopo essersi concesso un paio di titoli drasticamente diversi rispetto al passato, *Snake* abbandona la serie ***Acid*** e torna in grande stile nel suo habitat naturale: lo stealth game. Anche gli utenti della piccola ***PSP*** potranno quindi godersi le gesta del mitico personaggio ideato da ***Hideo Kojima*** nel lontano 1987, nella sua natura originale con la quale ha saputo ottenere i maggiori consensi. La particolarità che più distacca questo prodotto dai suoi predecessori sta nella possibilità di affiancare al protagonista altri 3 elementi da utilizzare nel corso dell'avventura. Quest'ultimi, a seconda delle loro caratteristiche tattiche, verranno utilizzati in battaglia, ampliando così il fattore tattico del gioco. Per ingaggiare i nuovi membri sarà necessario prendere in ostaggio i diversi nemici che incontreremo sulla nostra strada, interrogarli portandoli all'interno del furgone custodito dall'immancabile colonnello Campbell e convincerli a cambiare fazione d'appartenenza. ***Konami*** è dunque riuscita nella difficile impresa di trasportare degnamente ***Solid Snake*** sul portatile di casa ***Sony***, regalandoci un prodotto che arricchisce il non nutritissimo parco titoli della ***PSP***.



GRAFICA	93	88 GLOBALE
SONORO	90	
GIOCABILITA'	83	
LONGEVITA'	80	








Publisher: Nintendo / **Genere:** Avventura / **Giocatori:** 1

HOTEL DUSK: ROOM 215



Con l'arrivo della rivoluzionaria console a doppio schermo made in *Nintendo*, le produzioni impegnate nello sviluppo di avventure grafiche sono vertiginosamente aumentate, vedi ***Another Code***, ***Lost In Blue***, ***Phoenix Wright*** e per ultimo il qui presente ***Hotel Dusk: Room 215***. L'utilizzo del pennino abbinato al touch screen ha evidentemente facilitato la programmazione di tali prodotti che, sviluppati su di una console felicemente adattabile allo stile punta e clicca, ha ritrovato lo splendore ormai andato fiaccandosi con l'avvento delle nuove tecnologie. Saremo chiamati a tenere la console verticalmente, (a mo di libro per intenderci) con lo schermo sinistro adibito alla visualizzazione degli ambienti (completamente 3D), e il destro, quello del touch screen, impegnato nel permettere i movimenti di ***Hyde*** tramite una mappa ripercorrente le caratteristiche dell'ambiente visionato. Non posso consigliare ***HD*** agli amanti dell'azione frenetica: qui il divertimento prende tutt'altre forme... e per chi scoprisse di amarle non può lasciarsi sfuggire questo gioco!



GRAFICA	85	80 GLOBALE
SONORO	70	
GIOCABILITA'	82	
LONGEVITA'	80	





NOKIA N6500 SLIDE





Ecco l'ultimo Slidephone della casa finlandese!

Nokia in questo periodo continua a sfornare interessanti novità: questo mese parliamo del **Nokia 6500 Slide** , caratterizzato da una deliziosa scocca in acciaio inox spazzolato, particolarmente robusta ma al contempo leggera (si tratta di uno strato sottile), con design minimalista ma curato. Si tratta di un tipico slidephone, tipologia in rapida diffusione e molto apprezzata da pubblico e critica. Il cellulare sfrutta appieno le reti *GSM/UMTS*, è dotato di un display *QVGA* da *2.2 pollici*, fotocamera di gran qualità da *3.2 megapixel* e monta l'ormai immancabile ottica **Carl Zeiss** (introdotta con la NSeries), zoom e flash, con, ovviamente, un obiettivo per le videochiamate. La memoria è di 256 Mb, grazie alla *Memory Card* inclusa, ed espandibile tramite uno slot *micro-SD*. A completare la dotazione troviamo il **Bluetooth** , lettore musicale e *radio FM integrata*, una uscita TV. Il telefono arriverà qui da noi in estate ma già promette faville!

SITO UFFICIALE:
www.nokia.com

RETE: Quad Band - UMTS GSM – **PESO:** 125 gr. – **DISPLAY PRINCIPALE:** 240 x 320 pixel / / TFT 2.2 pollici – **MEMORIA:** 256 Mb espandibili tramite Micro SD – **CONNETTIVITA':** Bluetooth - USB – **FOTOCAMERA:** 3.2 Mpixel - Lenti Carl Zeiss

SAGEM my850V Crystal



Design gradevole, un ottimo rapporto qualità prezzo e una buona dotazione.

Il **Sagem my850V Crystal** è uno degli ultimi arrivati nella famiglia dei cellulari con design a conchiglia. Supporta le reti *UMTS/GSM*, connettività *EDGE* e *GPRS*, è dotato di Bluetooth e vivavoce integrato. Il rapporto qualità/prezzo è ottimo, soprattutto considerando il resto della dotazione: fotocamera integrata da *2.0 Megapixel*, lettore **MP3** e memoria espandibile tramite *microSD* (se non dovessero bastare i 64 MB forniti), tutto in soli 95 grammi. Ottima la durata della batteria, in grado di mantenere il telefono per 300 ore in standby.

SITO UFFICIALE:
www.sagem.com

RETE: TriBand/ - UMTS GSM – **PESO:** 95 gr. – **MEMORIA:** 64 Mb espandibili tramite Micro SD – **CONNETTIVITA':** Bluetooth - **DOTAZIONI:** doppia Fotocamera da 2.0 Megapixel, Suonerie Polifoniche - Antenna Integrata

MOBILE NEWS
The Latest News From The World

Occhio al water: potrebbe esserci un cellulare!
Lo dice una indagine inglese: cellulari troppo piccoli



Una curiosa indagine inglese sostiene che a causa della miniaturizzazione dei cellulari è sempre più frequente che questi scivolino in luoghi impensabili. Il cane che "sequestra" il telefono e il lavaggio in lavatrice sono assai diffusi, tuttavia il record spetta, udite udite, soprattutto alla tazza del gabinetto, che stando alla ricerca condotta nella UK, sarebbe una vera "divoratrice" dei cellulari dei distratti. Attenti....quando tirate la catena...



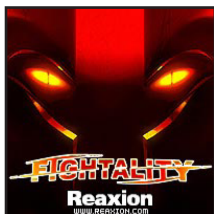
Un cellulare da 5 mila dollari...
...è la spesa sostenuta per l'inedito E90 Comunicator

Un facoltoso (e amante della tecnologia) indonesiano non ha badato a spese. Qual'è l'acquisto? Il nuovo **E90 Communicator** di **Nokia**, un super cellulare (o un mini PC?) acquistato per la "modica" cifra di 5 mila dollari. Tutto per essere il primo sul pianeta ad averlo e, presumiamo, andare in giro a sfoggiarlo. Il cellulare infatti non è ancora uscito (arriverà solo tra un paio di mesi). Speriamo soltanto che la sua garanzia sia valida...

FIGHTALITY

Cinque combattenti... un solo scopo: dimostrare la propria superiorità in combattimento a suon di pugni e colpi speciali. ***Fightality*** è proprio questo, un picchiaduro 2D a incontri con una gradita aggiunta: un sistema di incremento delle abilità del protagonista in perfetto stile RPG. Dinamico, e divertente... consigliato a tutti i cyber-bulli!







TRANSFORMERS







Direttamente dal film più atteso dell'anno, i *Transformers* sono pronti a far scintillare le proprie parti robotiche anche su cellulare. La battaglia tra gli ***Autobot*** e i ***Decepticon*** per la conquista della *Terra* e dell'*Energon* sta per avere inizio: nei panni di ***Optimus Prime*** dovremo assaltare l'esercito nemico e riconquistare il controllo su **Cybertron**.



ALCATRAZ BREAK

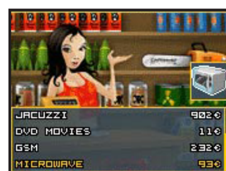


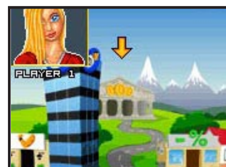


Siete pronti a fuggire dalla prigione più sicura e spietata di tutti i tempi? *Alcatraz Break* vi metterà nei panni di un prigioniero (innocente?) con una gran voglia di libertà. Sebbene il gioco si dimostri interessante per alcune idee originali, propone un gameplay monotono e una longevità discutibile... ma la voglia di evadere da ***Alcatraz*** è troppo allettante, non trovate?



LIFE RUSH





Dopo i *Sims* la moda delle simulazioni di vita sembra non avere fine. *Life Rush* si discosta dai classici life-game per il suo irresistibile sarcasmo e originalità. Trova il modo che vuoi per fare soldi e poi spendili in libertà nel fantastico mondo virtuale riprodotto. Un gioco davvero interessante, pieno di eventi imprevisti e di dialoghi divertenti... Le pupe ci andranno matte!



DIE HARD 4

Doppio appuntamento per *John McClane*: grande e piccolo schermo! Mentre attendiamo l'uscita nelle sale del nuovo ***Die Hard*** gustiamoci il gioco ufficiale per mobile. Avventura varia e divertente, caratterizzata da sessioni di guida e da fasi in perfetto stile sparatutto a scorrimento; un gioco calamitante e longevo... per veri *uomini duri*.









ARKANOID DELUXE







Il più classico dei classici... il gioco che ha fatto la storia dei videogames è tornato in una sfiziosa versione ***Deluxe*** invadendo i nostri telefonini. La vecchia (sigh) generazione dei videogiocatori non può lasciarselo sfuggire, la nuova lo conoscerà soltanto per la fama: ***Arkanoid*** non ha bisogno di ulteriori presentazioni, le immagini parlano chiaro... imperdibile!

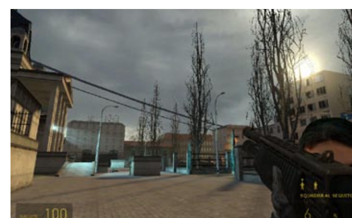


GLADIATORES

Game è sponsor del clan Gladiatores

WWW.GLADIATORES.EU



COUNTER STRIKE: IL SOGNO DELLE EPS

A sorpresa, il team Head Shot entra nelle file... dei Gladiatori!

■ a cura del team *Gladiatores*



I multigaming torna sotto i riflettori a causa di cambiamenti alla line-up del team di ***Counter Strike: Source***. Il team ***Head Shot***, classificato primo nei rank Italiani di ***ESL***, per questa stagione giocherà nelle file del multigaming ***Gladiatores***. Attualmente il team è qualificato alle prossime ***EPS*** e mantiene il secondo posto nel rank ***EAS***. "Prima di entrare nel nostro multigaming" ha commentato ***Mario Cubello*** "il team aveva già ottenuto awards importanti. Non potevamo fare scelta migliore, abituati ad un livello di gioco alto. Questi ragazzi hanno potenziale in game e in real life, giocano per divertimento e con passione: speriamo continuino sempre così". Il team si sta comportando bene, mantenendo il primato nella ***CS:S 5on5 Ladder*** e nella ***CS:S 2on2***. Sperando che il sogno diventi realtà, buona fortuna per questa nuova stagione di ***EAS***!

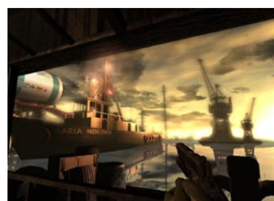
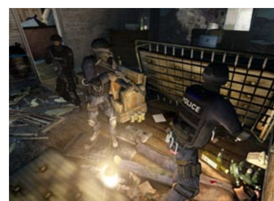
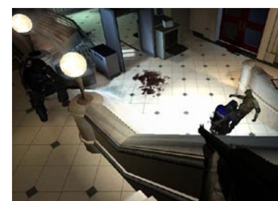


SE IL PING E' ZERO

Nuovi server per Gladiatores...

Tempo di Joint Venture per il multigaming clan ***Gladiatores***, che ha stretto un accordo con ***www.fastmodding.it***, nome di rilievo in Italia nel settore dell'hosting e server-rent. Tutti i suoi server si appoggieranno quindi su macchine ***Quad-Core***, per garantire ottime prestazioni e ping di livello bassissimo su tutto il territorio Nazionale... il lag, insomma, sarà solo un ricordo...



UN BRONZO... D'ARGENTO!

Terzo posto nella TGM Cup dedicata a Swat 4...



Sul podio dei vincitori della ***TGM CUP*** dedicata a ***Swat 4***, arriva il nuovo team ***F.E.A.R.***, che ha conquistato una valorosa medaglia di bronzo. Un risultato che però conta come un argento, come presto scoprirete... La competizione ha visto un incredibile boom di iscrizioni, per la grande soddisfazione dell'importante community italiana. I numeri parlano da soli: 50 teams per un totale di oltre 150 players iscritti alla coppa, a dimostrazione dell'interesse che ruota attorno al First Person Shooter targato ***Sierra***, diventato free proprio in questi ultimi mesi. Vincitori del torneo sono stati due team del clan ***A+R***: praticamente una vittoria in casa! Ed ecco spiegato perché questo terzo posto vale come un secondo... in ogni caso, complimenti a tutti i campioni!

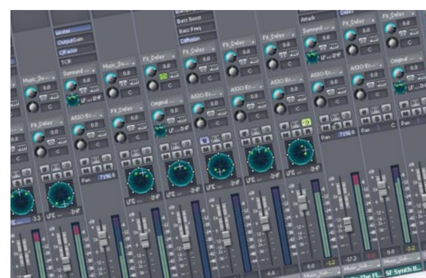
CHE SUONO FAI?

Migliorare una canzone è sempre possibile? Ecco una **veloce guida** per intervenire sull'**acustica** del proprio ambiente: consigli e accorgimenti per trasformare la propria stanza... in un vero e proprio **studio di produzione**!

A cura di
Emiliano "Dj Lomu" Grossi

Le differenze tra una canzone "fatta in casa" ed una professionale sono molteplici. Ad incidere sulla qualità sono i monitor ***nearfield***, in grado di rispondere allo stesso modo per tutte le frequenze senza esaltarne nessuna, e la disposizione che occupano nell'ambiente. La canzone normalizzata con questi mezzi resterà inalterata su qualsiasi impianto stereo. Per la disposizione dei monitor vale la regola del triangolo equilatero, in cui uno dei vertici è puntato verso l'ascoltatore, che deve trovarsi a una distanza di almeno 1,50 metri con angoli di 60°. Le sessioni di ascolto durature con volumi elevati vanno evitate: è preferibile fare prolungate pause di silenzio in modo da non compromettere l'impianto. E' necessario ridurre le interferenze delle riflessioni sonore, dal momento che il suono è in grado di rimbalzare sulle pareti: la soluzione ideale è data dai rivestimenti di materiale fonoassorbente. Con questi accorgimenti il suono cambia davvero colore... provare per credere!





GENERE: Workstation musicale

DEVELOPER: Image Line

PREZZO: $ 139

SITO: www.fruityloops.com

SAFARI 3

A cura di
Stefano Dicati

Velocissimo, intuitivo ed elegante. La nuova versione del web browser di Apple, non è più esclusivo per il sistema operativo MacOS grazie ad una versione compatibile con Windows. La sfida a IE7 e Firefox è stata lanciata!



GENERE: *Web Browser*

DEVELOPER: *Apple*

PREZZO: *Gratuito*

SITO: *www.apple.com/it/safari*

Apple entra prepotentemente nella lotta tra web browser per PC e lo fa in grande, con il nuovo ***Safari 3***. Infatti il programma non è più esclusiva di **MacOS**, poichè da questa versione il software è compatibile con il sistema operativo **Windows** di **Microsoft** e punta decisamente ad incrementare il 5% della fetta di mercato dei web browser. ***Safari 3*** si presenta subito con la sua caratteristica più interessante: la velocità nell'apertura del programma, nella visualizzazione delle pagine e nell'esecuzione dei *JavaScript* e *HTML*. In tutti questi campi il nuovo software sovrasta persino **Firefox**, notoriamente il più leggero e veloce. Il programma, gratuito come tutti i web browser, è sicuramente uno dei più interessanti e performanti, sebbene, nella versione **Windows**, si sia rivelato un pò instabile, difetto imputabile alla gioventù del software che in futuro sarà sicuramente risolto.



Saitek Eclipse II

Tastiera retroilluminata e dal design ricercato

Le tastiere ultimamente sono oggetto di significative modifiche, atte a cambiare la forma e l'ergonomia. Perchè queste modifiche? Perchè il pubblico, soprattutto con la diffusione a macchia d'olio del *modding*, chiede periferiche e componenti dal design ricercato e al contempo funzionale. Ecco perchè questo mese ci accingiamo a parlarvi di una interessante tastiera, con cavo *USB*, che soddisfa appieno le richieste dei più esigenti: la ***Saitek Eclipse II***. Si tratta di un interessante esemplare di tastiera ultra sottile con i caratteri dei tasti incisi con il laser (il che rende pressocchè impossibile che si usurino come sulle tastiere tradizionali) e, soprattutto, dotata di una gradevole retroilluminazione, con tre colori alternabili: blu, rosso e viola. Ottima l'ergonomia, studiata per offrire un buon comfort, ma in particolare è la qualità globale a stupire: è davvero ben fatta ed è ben rifinita!







Pinnacle PCTV Hybrid

Guardiamo un pò di TV?

Capita di trovarsi in giro, magari con un cellulare di ultima generazione, e mettersi a guardare un pò di *TV*. Peccato per lo schermo piccolo. Se volete risolvere il problema alla radice e avete un Notebook ecco la soluzione: ***Pinnacle PCTV Hybrid***, una scheda con sintonizzatore *TV* che sfrutta lo slot **ExpressCard**. E' corredata nella confezione da un comodo telecomando, di una efficace antenna e, se volessimo registrare una trasmissione, il software **TVCenter Pro**. Interessante

Premium Cam STX-C18

Arriva l'alta definizione

Senz'altro è una delle webcam dal design più ricercato che ci siano in circolazione. Parliamo della ***Premium Cam STX-C-18*** prodotta da **TX Think Xtra**. Si tratta di una interessante webcam di ultimissima generazione, con cerifica di *Skype*, di altissima qualità, sia nei materiali che nell'assemblaggio. E' dotata inoltre di una lente in vetro in grado di riprodurre immagini nitidissime e con una qualità senza pari (scordatevi i tipici disturbi delle classiche web cam), con una risoluzione (sia video che fotografica) di ben *800×600 pixel*. Riesce, anche grazie alla funzione di auto-bilanciamento dei bianchi, a stupire per la qualità dell'immagine, veramente perfetta!









Sony DR-G250DP, le cuffie tascabili!

Comode, compatte, ideali in viaggio

I portatili oggi sono assai diffusi e i problemi, legati essenzialmente alla portabilità delle periferiche, noti a molti. **Sony** fa un passo in avanti verso la risoluzione del problema, presentando le cuffie ultra compatte ***DR-G250DP***. Peculiarità principale: archetto di sostegno ultraleggero e, soprattutto, ripegabile. Ciò comporta una notevole riduzione degli ingombri esterni, consentendo un agevole trasporto. Eccellente la qualità audio, con alti e bassi perfettamente bilanciati e una qualità costruttiva e di assemblaggio ineccepibili.













PES 6: IL CAMPIONATO CONTINUA!

FNIV sbarca in Sicilia, mentre **Tigermask** punta alla vetta!

L'**estate sta arrivando e il Campionato *FNIV di PES 6*** entra nella fase più "rovente" della stagione: una lunga serie di eventi ha caratterizzato questo periodo, a partire dall'appuntamento di ***Catania*** con il ***1° ChipStation Cup*** promosso da"***Peppeibra***" e vinto da ***AntonioCT86***, che si è svolto lo scorso 13 maggio; la risposta del pubblico siciliano è stata straordinaria, vista l'affluenza record di quasi 100 partecipanti... una replica sull'isola sarà quindi d'obbligo. Tornando invece "*nel Continente*", bisogna segnalare la marcia trionfale di ***Davide "Tigermask" Schiavone***, capitano del team ***Tana delle Tigri***, che ha sbaragliato gli avversari (***5 tornei vinti su 6***) puntando alla testa della *Classifica* e mettendosi in mostra come il probabile rappresentate italiano ai prossimi ***Mondiali ESWC*** (Parigi - 5/8 luglio), e magari anche come futuro ***Campione Nazionale FNIV***. Le tappe di interesse hanno toccato Milano, con l'incredibile risultato di *240 partecipanti* durante il ***Torneo 125 PES 6***, organizzato da "***AndersonFabio***", dove ha vinto ***Bruno "Brunaldo 10" Reina***. I prossimi appuntamenti sono fissati per il periodo dal 14 al 23 giugno (***1° Sport In Show PES 6 Cup Rieti***) e dal 29 giugno al 7 luglio, alla ***Coppa Caffé Baguette*** di ***Aversa*** (Caserta - info: ***www.cpw.vg***).









LE TAPPE ITALIANE DA APRILE A GIUGNO

Tra le tappe che si sono svolte negli ultimi mesi bisogna segnalare quella di ***Rieti***, chiamata ***1° Trofeo Club del Secolo*** e gestita da ***Fabio "Trottolomeo" Cruciani***. Proseguendo a sud dello "Stivale", segnaliamo la giornata di Roma per il ***1° Gladiator's Arena***, curato dalla coppia "***Tottinha-Demo***" e vinto da ***Tigermask*** su ***Tony Yayo***. Chiudono la lista la tappa ***Pes League*** a ***Roma***, promossa dai ***Pes Brothers*** e vinta dalla rivelazione ***Bruno "Brunaldo10" Reina***, e quella di ***Ortanova*** (Foggia), organizzata da ***Giuseppe "OnePiece" Brattoli*** e dominata da ***Pegasus*** del Clan "***La Ciruma dal Cappello di Paglia***" su ***Ruggiero Domenico***. Chiude la lista la tappa di Castel Goffredo (Mantova), presso il ***Frog Café***, che ha visto protagonista ***Grifondoro*** su ***Tommygol***.
















GEARS OF WAR: LA SFIDA!

Roma ospita due tornei a squadre per Xbox 360...

Marcus Phoenix è tornato in scena: due tornei ***2 vs 2*** e ***4 vs 4*** hanno catalizzato l'attenzione del pubblico romano, deliziato dalle performance dei clan partecipanti alle tappe del Campionato di ***Gears of War***. Le sfide hanno avuto inizio il 13 Maggio con il ***1° GoW Fidene***, una sifda "***Due contro Due***" che è stata dominata dalla coppia ***Muratore – Manfredi*** su ***Ferrazza – Brinati***; nella "finalina" della giornata, la coppia ***Cespa – Paone*** ha conquistato un dignitoso terzo posto battendo ***Shaka – Brute***. Ma non è finita qui: il 9 Giugno è stato disputato un avvincente ***4 vs 4*** nel ***Torneo di Gears of War by Fight Game***, in cui il clan ***Motosega's Squad*** (composto da ***Ipod Phoenix***, ***Ipod Black Death***, ***Jet Giancarlo*** e ***Pgi Dark Demon***) ha surclassato i ***Ghost Enemy*** (team composto da ***Sandox Ombra***, ***Ge Animuss***, ***Klaus Barbie 87***, ***Invisiblemx***). Terzi classificati gli ***Ipod Reload*** (***Ipod Tidier***, ***Ipod Darkwolf***, ***Ipod Joker*** e ***Medula 81***). Il prossimo appuntamento con la tappa dei ***World Cyber Games*** si svolgerà presso la sala giochi ***Extraball*** di Roma. Entro il mese di Agosto. Per informazioni potete consultare il calendario completo dei tornei sul sito: ***www.fniv.it***.





L'ITALIA IN CAMPO!

I clan di *PES* per *Xbox 360* hanno un torneo tutto per loro...

E' nato il primo *Campionato Italiano per Clan di Pes su Xbox 360*! Ideato da ***Zancanaro Claudio***, col contributo di ***Salvatore Fiorino***, di ***MG System*** e con la partecipazione di ***Calcio 2000***, il torneo ha raggiunto solo nel primo mese oltre 140 player partecipanti: un record di utenza per una competizione di ***Pes*** su ***Xbox 360***. La competizione prevede il *Ranking Clan*, *Ranking Player*, convocazioni per la Nazionale e una sezione dedicata al mercato dei clan. La finale si svolgerà a Novembre, tra Roma e Milano, e sarà organizzata con l'appoggio di ***Fniv***. I vincitori del ranking mensile riceveranno un premio dallo sponsor ***Gamesfactory*** e i migliori player convocati in nazionale per rappresentare l'Italia nelle sfide con gli altri paesi. Ulteriori info su: ***http://panthers.forumfree.net***

A ROMA IL 1° TORNEO SKUOLA.NET

Presso la Sala Giochi Extraball di Roma si è svolto il 1° Torneo ***Skuola.Net***. La manifestazione ha visto la presenza di circa 100 studenti che si sono confrontati a ***PES6*** su ***PS2*** con la vittoria di ***Tigermask***. ***Skuola.net*** è un portale per studenti delle scuole superiori: un luogo dove trovare gratuitamente versioni, tesine e appunti delle più svariate materie ma anche una grande community, dove i giovani si ritrovano per scambiarsi idee e darsi una mano l'un con l'altro. Il tutto con l'aiuto di tutor e collaboratori, sempre pronti a soddisfare tutte le loro richieste!



KONAMI DISTRUGGE... L'UNIVERSO!

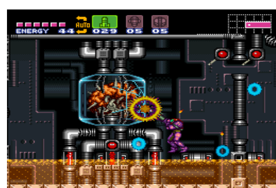
Thunder Cross: lo stile arcade degli **Shoot'Em Up** dell'88...

A cura di
Cesare "Meteo" Arietti

Tra i migliori ***shoot'em up arcade* che** hanno imperversato nelle sale giochi di tutto il mondo, merita un posto speciale ***Thunder Cross*** di ***Konami***, convulso gioco d'azione dotato di grande spessore e profondità. La trama, facile dirlo, è inesistente ma sono molte le caratteristiche che intervengono in favore del titolo, a cominciare dall'opzione a due giocatori. L'ottimo bilanciamento della difficoltà rendeva la curva d'apprendimento decisamente bilanciata, costringendo il giocatore a ricominciare daccapo dopo l'ennesima sconfitta. Ma il vero motivo per cui ***TC*** viene ricordato è l'eccezionale lavoro svolto sui pod e sulle armi. I primi non erano altro che estesioni della propria potenza di fuoco e potevano essere spostati verticalmente a piacimento; l'armamento, invece, era qualcosa di spettacolare: era possibile utilizzare missili, laser, fiamme e boomerang, tutti potenziabili fino a livelli impressionanti. Ancora oggi ***Thunder Cross*** merita di essere ripreso... ne vale veramente la pena!















A cura di
Cesare "Meteo" Arietti

UN CAPOLAVORO CHIAMATO METROID

Una cartuccia da **24 Mbit** per un classico del **Super Nintendo**

Descrivere Super Metroid è un'esperienza quasi impossibile. Il capolavoro realizzato da ***Nintendo*** era distante anni luce da qualsiasi altra produzione dell'epoca (parliamo del 1994, quando ormai i giochi ***2D*** avevano raggiunto l'apice della tecnica). La trama prende le mosse dall'attacco dei Pirati Spaziali alla Colonia ***Ceres***, che rapiscono una larva di ***Metroid***. ***Samus Aran*** raggiunge l'ostile pianeta ***Zebes***, per sventare la minaccia che rischia di distruggere completamente l'universo. Ma qual è il segreto che si nasconde dietro l'energia infinita dei ***Metroid***? L'esplorazione come non l'avete mai vista, ascoltata, affrontata: centinaia di enigmi, profondità da attraversare e capacità da acquisire per procedere nel proprio viaggio, come la *turbo corsa*, capaca di accelerare lo scrolling in maniera ineguagliabile. Una colonna sonora straordinaria (una delle migliori mai realizzate in assoluto), un gameplay supremo... in una parola: ***Metroid***.



BOOKMARKS

A CURA DI FREEONLINE.IT



FREEONLINE.it

La guida alle risorse gratuite su Internet

Se è gratis, se è su Internet, lo trovi su: www.freeonline.it

www.atomfilms.com

E' un sito dedicato alle produzioni cinematografiche indipendenti che offre la possibilità di vedere gratuitamente moltissimi cortometraggi. Il sito si presenta come una directory organizzata in tipologia di produzione: animazione, commedia, azione, ecc. E' possibile leggere le recensioni degli utenti ed effettuare la propria registrandosi.



http://musicametal.blogosfere.it/

Chi ama la musica metal non può assolutamente perdere questo spazio web, curato dal redattore di punta della rivista di musica ***Metal Shock***, (una delle prime riviste dedicate alla musica metal in Italia) in qualità di intervistatore, recensore e fotografo. Il blog propone articoli e notizie su concerti, band, eventi, foto ed altro.



http://www.mrtones.it/

Grande archivio di oltre 20000 suonerie gratuite da digitare sul proprio cellulare. Appena arrivato sul sito devi selezionare la marca del tuo cellulare e navigare tra le categorie dei generi musicali. Trovata la suonerie di tuo interesse puoi inserirla, stamparla o segnalarla ad un amico. L'invio via sms invece è a pagamento.



TOP FIVE



God of War 2



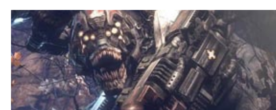
Final Fantasy XII



Zelda: Twlight Princess



Oblivion



Gears of War

SPAZIO AI LETTORI

PUBBLICA IL TUO TALENTO SU GAME!



IL DISEGNO DEL MESE

Billy734 ha sconvolto tutta la redazione con questo capolaovoro ispirato a Pirati dei Caraibi!

Potete inserire disegni e fumetti nel nostro sito: www.gameplayer.it o inviarli via posta all'indirizzo: "GAME Via della Fortezza 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM)



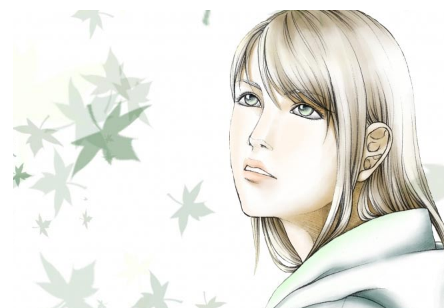
Danguru



Davide



Piccola Rossa



Kiau

HOKUTO NO KEN - YURIA DENSETSU





Il primo OAV del Progetto "Shin Kyuseishu Densetsu": la rinascita di Ken il Guerriero!

Fist of The North Star. Buronson. Tetsuo Hara. Nanto. Esatto, parliamo di Hokuto no Ken! Inutile tentare una classificazione della Saga, sarebbe riduttivo e offensivo. Il protagonista assoluto, **Kenshiro**, il 64° successore della Divina Scuola di Hokuto, è il personaggio Anime che più di chiunque altro ha incarnato lo spirito più puro del *bushido*, il credo dei *Samurai*. Due serie televisive (in totale 152 episodi), una trilogia, un film *USA* e diversi manga non sono ancora riusciti, a distanza di ventiquattro anni dall'uscita in Giappone del primo Manga, a completare la storia del grande Ken. Per questo motivo nel Sol Levante hanno deciso di varare un nuovo progetto: ***"Hokuto no Ken - Shin Kyuseishu Densetsu"***, che comprende tre film intervallati da due *OAV*. Questo mese parliamo del primo *OAV*, ***"Hokuto no Ken - Yuria Densetsu"***, incentrato sulla vita di **Yuria** (da noi nota ai più con il nome di Julia). Lei è in realtà la **Sesta delle Forze di Nanto**, destinata a ricongiungere le antiche scuole di **Nanto** e **Hokuto**. L'*OAV* inizia mostrandoci una Yuria ancora bambina, che incontra il maestro **Ryuken** e i suoi 4 figli adottivi **Ken**, **Raoh**, **Toki** e **Jagi**. Il Maestro e la ragazza dovranno scegliere rispettivamente il successore della *Divina Scuola di Hokuto* e il proprio promesso sposo. Un nome comune: Kenshiro! Ovviamente Raoh e Jagi non condividono la scelta, sia per il titolo di erede che per la mano della giovane. In particolare Jagi, il più debole dei quattro fratelli: coinvolgerà **Shin**, innamorato di Yuria, facendogli credere che la sua amata è in costante pericolo a causa della debolezza di Ken e lo spingerà a rapirla per salvarla da morte certa. Yuria poi tenterà il suicidio, per liberarsi dall'ambizione di Shin, ma sarà salvata dalle 5 Forze di Nanto, che riveleranno la vera identità della ragazza: lei è la Sesta Forza di Nanto. Nell'ombra manovra Raoh, fermamente intenzionato a diventare il dominatore assoluto, elaborando piano di conquista: aspetterà che il "fratello" diventi una sorta di salvatore, poichè in caso di vittoria su Ken riuscirebbe a sottomettere tutto il popolo e a cancellare la Scuola di Hokuto.



INFO

PUBLISHER ITALIANO: N.D.

CATEGORIA: Anime OAV
ANNO: 2007

PRODUCTION STUDIO: TMS Entertainment

SITO UFFICIALE: www.hokuto-no-ken.jp

STORIA ORIGINALE: Buronson - Tetsuo Hara – **ORIGINAL CHARACTER DESIGN:** Tsukasa Hojo – **MUSICHE:** Yuki Kajiura – **ART DIRECTOR:** Nobuto Sakamoto – **PRODUCTION:** North Stars Pictures – **DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY:** Masato Sato – **EXECUTIVE PRODUCER**: Masahito Yoshioka

A cura di Mario Moschera







Il Labirinto del Fauno

Mitologia e tinte gotiche per la pellicola fantasy creata da Guillermo Del Toro

Finalmente nel mercato dell'homevideo, questa edizione de ***Il Labirinto Del Fauno*** offre la possibilità di godersi una tra le più eccentriche pellicole fantasy di sempre. Passato un po' in sordina sugli schermi nostrani, si tratta di un lavoro personalissimo ed estremamente curato. ***Guillermo Del Toro***, già alla macchina da presa in ***Blade II***, ha tenuto per sé questa storia per più di vent'anni e, approfittando di una pausa di lavorazione tra i due ***Hellboy***, ha scelto la dimensione del cinema indipendente per creare un piccolo capolavoro. Frutto della collaborazione col regista ***Alfonso Cuaron*** (***I Figli Degli Uomini***, altra pellicola ingiustamente dimenticata dell'ultima stagione cinematografica), la storia che si cela dietro al labirinto parte da lontano, sfruttando la metafora del mostro mitologico per indagare le miserie dell'animo umano. Ambientata nella Spagna franchista, la storia è quella della piccola ***Ofelia*** (***Ivana Baquero***) che segue la madre nella casa del patrigno, un capitano dell'esercito, in un territorio dove i partigiani combattono ancora. Accanita lettrice di romanzi fantastici, la bimba trova la sua fantasia frustrata dalle manie di grandezza di un patrigno severo e machista. Sua unica compagnia, le rovine di un labirinto da cui vedrà ben presto comparire il vecchio ***Fauno***. Ultima guardiana di un reame magico, la creatura non fatica molto a riconoscerne in ***Ofelia*** l'erede e le offre tre prove per dimostrare il proprio valore. La fantasia di ***Del Toro*** è illimitata. La scelta delle inquadrature e le tinte nere, goticheggianti, che incorniciano la vicenda, sono peculiarità del fumetto di ***Mignola***; ma le fonti di ispirazioni di ***Del Toro*** si spingono ben oltre, fino alla pittura di ***Goya*** ed alle pellicole di ***Mario Bava***. Frutto di uno scarso uso del computer, la pellicola si avvale di effetti speciali meno invasivi e la sensazione che se ne ricava è proprio quella di trovarsi di fronte ad un "labour of love". Le creature che costellano il labirinto sono ingegnose nella loro semplicità e la trama, seppur troppo semplicistica in alcuni frangenti, è perfettamente equilibrata. Al contrario delle creature con cui ***Ofelia*** si misura, che di mostruoso hanno solo l'aspetto, la vera malvagità alberga altrove, ed il finale è capace di far riflettere oltre che di stupire. Lontano dalle logiche di mercato, ***Il Labirinto*** è una pellicola di un regista destinato a rimanere di culto. Punto.

A cura di Cristina Rainaldi

Sophie Ellis Bextor

Madmoiselle E. B. torna in scena, con un album dance / pop a metà tra Dirty Dancing e i ritmi di Stiller

S*ophie Ellis Bextor* appartiene a quel genere di artiste che riescono a collocarsi tra generi diversi senza bisogno di etichette definite. Ma a differenza di colleghe più fortunate, e strapagate, evita sempre di scivolare verso banalità commerciali. Ma parliamo di questo ***Trip The Light Fantastic***, titolo che ricorda un'espressione poetica di ***John Milton*** (*Come, and trip it, as you go, On the light fantastic toe*) e che indica il gesto di accompagnare la musica con i propri movimenti. Lo stile *dance*, che risente ancora della collaborazione con il ***Dj Spiller***, è sempre presente, anche se stavolta si sbilancia verso il pop. Nonostante questo nell'album si respira un'atmosfera sopesa, sussurrata, che ricorda non poco le tonalità di brani come ***Be My Baby*** di ***Dirty Dancing***. Alcune tracce non convincono (difficile immedesimarsi nella tematica ***China Heart***), ma la freschezza estiva di ***If you go*** si lascia perdonare qualche momento di incertezza. Forse manca la forza di brani come ***Murder on the Dancefloor***, con cui ***Ellis*** ha scalato le classifiche di tutto il mondo, ma forse per una volta è meglio così: ***Trip To The Light Fantastic*** è un disco che non vuole piacere tutti i costi. E per un album dalla vocazione dance, sicuramente questo non è poco.



TRIP THE LIGHT FANTASTIC

L'album è stato pubblicato lo scorso 20 maggio e ha scalato in pochi i giorni i primi 50 dischi della Uk Charts

COLLABORA CON GAME

LA RIVISTA CHE SCRIVI TU!







GHOST MASTER: FANTASMI IN AZIONE

Tuffiamoci nel **paranormale**... dal punto di vista degli spettri!

RECENSIONE

GIOCABILITA'	80
LONGEVITA'	85
GRAFICA	90
SONORO	87
GLOBALE	85

Vi affascina il misterioso mondo dei fantasmi? Amate le case stregate delle giostre? Se avete risposto di sì, allora siete le persone giuste per giocare a ***Ghost Master***.



Vi troverete dentro una semplice abitazione con delle normali persone. Niente di strano, finché non deciderete di passare all'azione e di infestare la casa, facendo impazzire, attimo dopo attimo, i vari inquilini. Sì, perché voi non siete gli acchiappa-fantasmi, ma siete i fantasmi stessi! Il vostro obiettivo è quello di spaventare i vari abitanti della casa fino a farli scappare terrorizzati da casa. Avrete a disposizione una magnifica squadra di spettri al vostro comando, ognuno con poteri diversi e impensabili: dal semplice rumore di catene, al meraviglioso potere di telecinesi. Potrete far volare in aria tutti gli oggetti con un solo clic, o far fuoriuscire acqua dai muri, per concludere, per esempio, con una pioggia di fuoco…Solo sfruttando la nostra abilità e soprattutto la nostra astuzia, saremo in grado di arrivare fino alla vittoria!

Articolo inviato da: Gianluca Rini

Sito Internet: www.citynewsonline.org








RETROGAMES

L'HORROR DI ALONE IN THE DARK 2

1993: **Infogrames** inventa primo **Survival Horror** della storia!



Articolo inviato da: Pasquale Congiusti

Sito Internet: www.squakenet.com

Hell's Kitchen, California. Una brutta nottata, tuoni e fulmini che mettono i brividi. Un taxi giallo si ferma all'ingresso di una villa. Scende un uomo con una grossa borsa. Un'occhiata in giro, quasi con il sospetto che qualcuno possa vederlo e poggia la borsa accanto al cancello. Il resto lo lascio a voi e a questa epica avventura chiamata... ***Alone in the Dark 2***, capolavoro prodotto dalla ***Infogrames*** nel 1993. Si trattava dell'atteso sequel di ***Alone in the Dark***, che potremmo ribattezzare come il vero iniziatore del genere ***Survival Horror***. Dovrete vestire i panni dell'investigatore ***Edward Carnby***, a cui è stato affidato il compito di indagare su alcune stranezze accadute nella villa. Storie di fantasmi che si intrecciano a storie di pirati e altre vicende che, col vostro intuito di detective, dovrete ricostruire per risolvere l'intricata matassa, saranno un avvincente sfondo capace di rendere la storia degna dei migliori racconti dell' orrore.



HARDWARE

HI-TECH

Articoli inviati da:
Gianluca Nervegna

Sito Internet:
www.ictportal.it

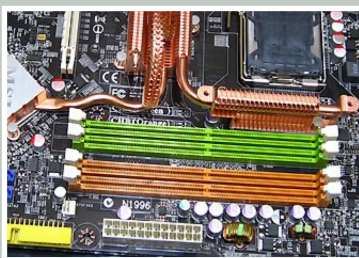





MSI P35/G33: "READY FOR" PC2008

La nuova serie di schede madri di Intel guarda al futuro!

Micro-Star International (*MSI*) lancia le sue ultime serie ***P35/G33*** basate sulla nuova generazione di chipset ***Intel P35/G33***. Le nuove ***MB*** includono molte caratteristiche esclusive e sono pronte per accogliere alcune tra le più innovative tecnologie, per offrire il vantaggio di essere ***Ready for PC2008***: pronte per I nuovi processori ***45nm***. ***MSI*** ha lanciato almeno 10 nuove ***SKUs*** basate sulla serie di chipset ***Intel 3***, includendo gli express chipset P35/G33 sia su ***ATX*** che su ***Micro-ATX form factor***. Le nuove motherboard appartenenti alla serie ***MSI*** P35/G33 supportano l'innovativo ***Intel FSB1333*** e i nuovissimi processori ***45nm multi-core*** che implementano processori ***Core 2 Quad/Duo*** e altri processori Intel basati sull'architettura Core. Inoltre, le serie MSI P35/G33 supportano la nuova generazione di memorie ***DDR3***, portando la scala della frequenza fino a 1066 MHz o anche superiore.





ASUS LS201

Caratterizzato da un look raffinato e vincitore del ***Red Dot Design Award '07***, ***ASUS LS201*** è un display ***LCD*** da 20" in grado di offrire avanzate funzionalità e immagini sempre nitide. Decisamente elegante!






IPHONIC: IL SUONO NELLE TUE MANI

La generazione iPod incontra l'innovativo altoparlante portatile

Saitek ha annunciato il lancio di *A-100 iPhonic*, altoparlante stereo portatile progettato per la generazione ***iPod***. Può essere connesso alla periferica ***Apple***, a lettori ***MP3*** e ***PSP***, e consente agli amanti della musica di ascoltare e condividere i brani musicali digitali preferiti sia a casa che all'aperto, in modo rapido e semplice. L'esclusiva forma di ***iPhonic*** non solo si interfaccia perfettamente con le sorgenti con le quali sarà utilizzato, ma ottimizza i bassi e riduce al minimo la distorsione per offrire un suono veramente professionale. E tutto ciò da un altoparlante stereo così piccolo da poter essere messo in tasca. ***A-100 iPhonic*** posssiede un altoparlante stereo attivo con bassi estesi, doppi altoparlanti in neodimio che elevano la qualità del suono e il supporto integrato per una migliore emissione del suono stereo. Inoltre possiede un connettore/clip per ***iPod Nano*** e cavi audio per tutte le altre sorgenti da 2,5 e 3,5 mm.





LA NUOVA 8600

Galaxy propone la scheda video ***8600 GE:*** possiede uno Stream Processors 32 e una memoria 512 MB GDDR3. La frequenza del core raggiunge i 650 MHz, con una interfaccia di memoria a 128-bit. Notevole!

PORTALI

www.freeonline.it	www.andromedafree.it	www.risorsegratis.org
www.itcportal.it	www.dituttogratis.com	www.whoopy.it
www.europs3forum.com	www.assolutamentegratis.tk	www.gratisditutto.it
www.mooseek.com	www.pianeta.com	www.won.it
www.webisland.net	www.gratislandia.net	www.tredicesimoshopping.it
www.spaziolink.com	www.onlylinks.it	www.scaricone.it
www.freeuniverse.it	www.gratisfree.it	www.areagratis.it
www.4yougratis.it	www.fniv.it	

GIOCHI E VIDEOGIOCHI

www.farmgames.net	www.madrigaldesign.it/gwmania	www.virtuagames.it
www.squakenet.com	www.madrigaldesign.it/sim_it	www.supergiochi.com
www.friskon.com	www.marcopace.it	www.dndonline.it
www.lostgames.net	www.cheatsolution.net	www.bitpower.it
www.playerzone.it	www.soluzionistore.com	www.giochini.it
www.consoleworld.org	www.dimensionex.net	www.giochigratisonline.com
www.ludicomix.it	www.xbox-inf.org	www.ps3-inf.com
http://xbox-361.com	http://console-mania.net	www.g4g.it
www.cyberludus.it	www.tuttocittanapoli.eu	www.livearena.net
www.fairplaygames.it	www.trukki.it	www.theishansoul.com
http://gamechannel.netsons.org	http://ut3.iscsnipers.net	www.ictportal.it
www.mandrawoz.net	www.mushouse.it	www.wii-inf.com

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 160 SITI

http://supergames.altervista.org	www.zupperman.com	http://xbox-361.com
www.nrulez.it	www.ogsi.it	www.retrogioco.com
www.flashpcgames.com	www.media-click.it	www.consoleplanetworld.it
www.ps3ita.com	http://insidemk.altervista.org	http://tekkenjuggler.altervista.org

COMMUNITY, BLOG E ALTRO

http://ps3gaming.forumfree.net	www.gladiatores.eu	www.edoluz.it
www.sottomondo.org	www.team-impact.eu	www.formiaformia.it
www.virtuasport.it	http://mahat.altervista.org/moreword.html	www.ingegnericonlepalle.com
www.gercommunity.it	www.gokux-community.org	www.handofnorth.it
www.svk.it	http://web.mac.com/fabiocapogna	http://colombo-bt.org
www.pozzyland.net	www.gtasuper.altervista.org	www.egregiosempiterno.com
http://wii.forumup.it	http://spaziare.wordpress.com	www.shopping-garantito.it
www.dugamers.com	http://clannowar.forumup.it	http://dragonballforever.forumcommunity.net
http://shurenworld.blogspot.com	www.drfree.it	http://blog.libero.it/GamesZone/view.php
http://bloodyhunters.forumfree.net	www.progamersita.com	http://xoomer.alice.it/onfornar
www.nanduzzo.altervista.org	http://rpgnooukoku.altervista.org	http://free.siportal.it/alfredo.web
http://blog.myhtml.it	www.inrock.info	www.hattrickshornets.it
http://nuke.disabileforum.eu	www.imolaclub.altervista.org	www.vivigiarre.it
http://rikyil.altervista.org	http://xoomer.alice.it/danixworld	http://projectconsole.altervista.org
www.gorrasi.it	http://detectiveinvestigator.forumfree.net	http://playnet.forumfree.net
www.mastermiky.it	www.neathonpc.135.it	http://stexe.altervista.org
http://digilander.libero.it/punto_gianluca	www.ziobill.it	www.citynewsonline.org

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 160 SITI

http://xboxliveclan.forumfree.net	http://xoomer.alice.it/drogbaster	http://otaku6.blogspot.com
http://somethingwickedvault.splinder.com	http://cico83.altervista.org	www.cerix.it
http://mifune.altervista.org	www.scandriglia.net	www.gulligulli.altervista.org
http://westside.wordpress.com	www.salentovip.it	www.beepworld.it
www.ioenoi.it	www.tecnoman.altervista.org	http://sanpei.forumup.it
www.lucanineuropa.eu	www.automodellirc.altervista.org	www.iltempomatto.blogspot.com
www.icesoldiers.it	http://donisroom.spaces.live.com	http://italyclan.forumfree.net
www.gameworldleague.com/nikeddy	www.cammela.altervista.org	www.webalice.it/evangelion87d
http://psykoweb.weebly.com	www.schoolarena.org	www.qbi.it
www.techforum.it	www.tancredionline.com/2moons	http://ut3.iscsnipers.net
www.googlas.it	www.netmachine.info	www.bazarissimo.com
www.romapress.it	www.tnsclan.com	www.ciakland.altervista.org
http://digilander.libero.it/metson07	www.maddenitalianleague.eu	www.speedball2italia.com
www.trovatutto.helloweb.eu		